

任天堂

ファミリーコンピュータ™

星をみるひと

とりあつかいせつ めい しょ

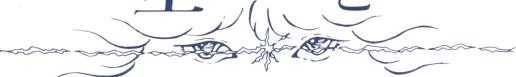
取扱説明書



GAM 夢 ガム

GAM-HM-02

星をみるひと



も く じ

1	^{ほし} 星をみるひとの ^{せかい} 世界とは？	1
2	ゲームスタート&コンティニュー	2
3	^{きほんてき} 基本的な ^{つか} コントローラの ^{かた} 使い方	4
4	コマンドについて	6
5	^{なかま} 仲間は ^か このとき ^か 変わる	11
6	^{かくなかま} 各仲間の ^か ちから	12
7	^{いどう} 移動について	14
8	「はなす」は ^{かいわ} 会話ができる	15
9	ファイトについて	16
10	ゲームをすすめる ^{うえ} 上でのヒント	18
11	ごーるどで ^か 買えるもの	19
12	くすりについて	20
13	ファイト中 ^{ちゅうつか} 使える ^{ちゅうのうりょく} 超能力について	21
14	^{てき} 敵	25

1. 星をみるひとの世界とは？

未来のある場所に、「みなみ」という少年がいた。
彼には、そこがどこかも自分が誰なのかも分からなかった。しかし、彼を目のかたきにおそいかかるものたちがいる。メカニックなロボット・軍隊であるガードフォース・攻撃本能しかない異様な生物・超能力者狩りをするデスサイキックたちが、彼を見つけるといきなり攻撃してくるのだった。なぜなら彼は超能力者であるから。……
彼らのいる巨大都市“アークシティ”では、その都市の管理を“クルーⅢ”と呼ばれるコンピュータが行っていた。“クルーⅢ”は、より完全な都市管理のため居住者の心の中まで干渉していて、わずかでも、都市に有害な心がめばえた居住者に対して絶えず矯正を行っていた。このシステムをマインドコントロールといい、その効力は“クルーⅢ”自身の存在も忘れさすほど強かった。しかし、ごく一部の人々にはマインドコントロールがきかないのがわかった。そこで“クルーⅢ”は、その人達を“サイキック”となづけてサイキック狩りをはじめた。サイキックは、捕らえられアークシティに連れ去られた。そこに、取り残された4人の子供がこのゲームの主人公である。

2. ゲームスタート&コンティニュー



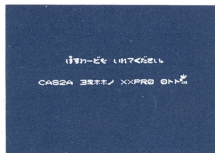
ファミリーコンピュータにゲームカセットをセットし、スイッチを入れると、オープニングミュージックとともに、タイトル画面が

出てきます。はじめて、プレイするときはSTARTを、まえのつづきからはじめるときはCONTINUEを選んでください。









で選択

Aボタンで決定します。



コンティニューを選びますと、左の画面になります。パスワードを入れますと、前回のつづきから、プレイできます。パスワードの入

れ方は、 ボタンの と で文字を選んで、 ボタンの でつづきに進みます。まちがえたときは、 ボタンで左にもどしてから直してください。正しく入れ終わったら、Aボタンを押してください。

ごちゅうい
御注意

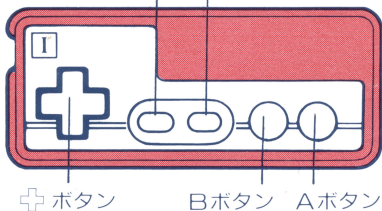
パスワードの終わりには、必ず^{かなら} **FIN** がつきます。CONTINUEでパスワードを入れるときにわすれずに、**FIN** を最後^{さいご}につけてください。

ひらがなの「つ」とカタカナの「フ」、数字^{すうじ}の0とアルファベットのOをまちがえないように注意^{ちゅうい}してください。数字^{すうじ}の0はななめ線^{せん}が入^{はい}っています。



3. 基本的なコントローラの使い方

SELECTボタン 「STARTボタン



★SELECTボタン

プレイ中に、メインとなるプレイヤーを^か変えることができます。

★STARTボタン

プレイ中に、ゲームをひとまずとめることができます。

★ボタン

移動するときに使います。

 プレイヤが^{うへ}上に移動します。

 プレイヤが^{した}下に移動します。

 プレイヤが^{ひだり}左に移動します。

 プレイヤが^{みぎ}右に移動します。

コマンドを^{せんたく}選択するときに使います。

★Aボタン

コマンドに^{はい}入るとき
コマンドを決めるとき
に^{つか}使います。

★Bボタン

選^{えら}んだコマンドをやめるときに^{つか}使います。
(取^とり^け消し)

(注) 2 プレイヤ用のコントローラは^{しょう}使用しません。



4. コマンドについて



移動中 A ボタンを押すと、右のメニューがでます。

ここで、できることは以下の6つです。

- 1) はなす.....^{ひと}人とはなす
- 2) E S P.....^{ちょうのうりよく}超能力を使う
ゲームをセーブする
- 3) くすり.....いま、持っているくすりをみる
または、^{つか}使う
- 4) すてる.....いらなくなったアイテムを
すてる
- 5) ちから.....メインになっているプレイ
ヤの^{のうりよく}能力をみる
- 6) もちもの.....いま持っているアイテムお
よびくすりのもとをみる

はなす



ESP

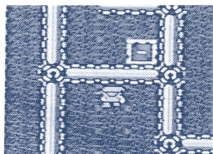


プレイヤーの向いているところに、人がいると話しかけることができます。

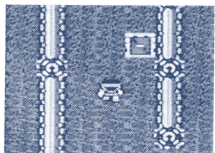
はなした相手が、ショップ（お店）だと、武器やぼうぐやIDカードなどが買えます。また、すでに武器かぼうぐを持っているばあいは、買ったときの半分の値段で、買いもどしてくれます。

超能力は、
ぶれいく
じゃんぷ
てればし
の3つ使えます。

ぶれいく

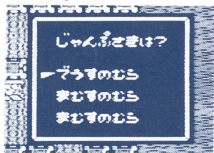


ここでは、プレイヤーは
上に動けません。



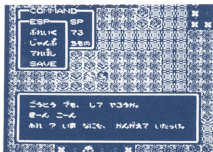
ぶれいくを使って、通
れないところを、こわ
すと、通れるようになります。ぶれいくする
ためには、こわすほう
に、プレイヤーは向いて
なければなりません。

じゃんぷ



じゃんぷを使うと、遠
回りをしなくても目的
地まで、いっきに行く
ことができます。

てればし



てればしを使うと、
相手の心の中がのぞけ
ます。

SAVE



SAVEを選ぶと、ぱ
すわーどがでてきます。
メモしておけば、つぎ
にはじめるとき、いま
までの結果がのこりま
す。

SAVEをして、つぎに^{はじ}めるときは、^{した}下のところが変わります。

- ★ **ひっと力・さいご力・けいけんち**は、そのときのレベルの**最大値**になります。
- ★ **くすりのもと**と、**じゃんぷ**のとうろく**先**は失なわれます。
- ★ **武器・防具・アイテム**は**取**っておくことができます。
- ★ **ごー**るどは、**お**おくて255**ごー**るど**引**かれます。**けいけんち**は、**お**おくて3**引**かれることができます。



くすり



もっているくすりをし
らべたり、使うことが
できます。使うときは、
ボタンを選んで、Aボ
タンを押してください。
またただ、見るだけの

ときは、Bボタンで取り消してください。

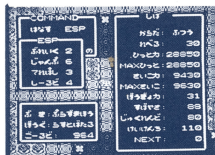
すてる



アイテムは、全部で10
個しか持てません。

もし、いらなくなった
アイテムがあれば、 
ボタンで選んでAボタ
ンを押して捨ててくだ
さい。

ちから



メインになっているプ
レイヤのちからを見る
ことができます。メイ
ン以外のなかまのちか
らを見るためには、
SELECTボタンで

メインを変えてちからを選んでください。

5. 仲間^{なかま}はこのとき^か変わる

レベルアップについて

最初^{さいしゅ}は、こどもでもけいけんをつむことにより、レベルアップします。

レベルアップは、ファイトが終了^{しゅうりょう}したときに、1だけアップします。かりに、いきなり強い敵^{つよてき}をたおしても、1度^どに1れべる以上^{いじょう}アップすることはありません。ですから、すでにNEXTをクリアしていても次のファイトが終^おわるまでレベルアップはおあずけのこともあります。

健康^{けんこう}のときばかりではありません。

仲間^{なかま}は、3つの状態^{じょうたい}になります。

ふつう

元気^{げんき}なときです。

病^{びょう}気^き

ファイトのとき攻撃^{こうげき}できなくなります。また、病^{びょう}気^きのままうごとと、ひっと力^{りょく}が1歩^ぽごとに10ポイントづつなくなります。

きぜつ

ファイトのとき、攻撃^{こうげき}できなくなります。

かし

仮死^{かし} 生き返^いらせることができますが、仲間^{なかま}が全^{ぜん}員^{いん}かしになるとGAME OVERです。

6. ^{かく なかま}各仲間のちから

COMMAND		しげ	
はなす	ESP	からだ:	あつう
ESP		ねべ:	30
ふれい	2	ひつと:	28850
じゃんぶ	6	MAXひつと:	28850
アフレ	3	さいに:	9430
しーご	4	MAXさいに:	9630
ふ き: ふらすまほう		ぼうぎょ:	31
ぼうご: らすどはた		すげやせ:	88
ごーご:		じゅくれん:	80
		けいけん:	110
		NEXT:	0

これは、^{ちょうのうりょく}超能力の^{あらわ}れべるを表しています。

ぶき……………^{いま}今もっているぶきです。もって
いるだけで使うことができます。

ぼうぐ……………^もいまもっているぼうぐです。^も持
っているだけでゆうこうです。

ごーるど……………この^{せかい}世界のおかねです。無駄使
いしないように。

からだ……………プレイヤの^{けんこ}健康^{けんこう}状態をあらわし
ます。

れべる……………プレイヤの^{のうりょく}能力レベル。

ひっと^{りょく}力……………^{たいりょく}体力0になると^{かし}仮死になります。

MAXひっと……………いまのレベルで、^も持てるひっと
力の^{さいこうち}最高値。

さいこ^{りょく}力……………^{ちやうのうりょく}超能力の^{つよ}強さ。

MAXさいこ……………いまのレベルで、^{つか}使える^{さいこう}最高の
^{ちやうのうりょく}超能力。

ぼうぎょ^{てき}力……………^{こうげき}敵から^う攻撃を受けたときの^{ぼうぎょ}防
御の^{つよ}強さ。

すばやさ……………すばやさ^{たか}が高いと、ファイトの
とき^{ゆうり}有利。

じゅくれんど……………^{じゅくれんど}熟練度^{たか}が高いと、^{ぶき}武器^{つか}を使った
とき^{こうか}効果が大きくなる。

けいけんち……………^{たたか}戦^{てき}て敵をたおすとふえる。この
^{あた}値^いでレベルアップする。

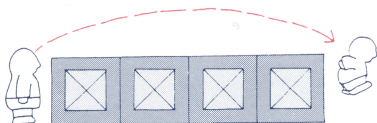
NEXT……………^{つぎ}次にレベルアップするけいけん
ちをあらわす。

7. ^{いどう}移動について

「^{ほし}星をみるひと」では、^{いどう}移動できるところと^{いどう}移動できないところがあります。



ぶれいくレベルが、^き決められた^{あた}値より大きいと、
^{ちげ}ぶれいくして^{すす}地形をこわして進む。
ESPコマンドでぶれいくすると^{とお}通れる。



じゃんぷレベルが、^き決められた^{あた}値より大きいと、
^{さいだい}最大5ブロック^{さき}先まで^{すす}進めます。（ショートじゃんぷ）

しーどレベルが、^き決められた^{あた}値より大きいと、
^{すす}そのまま進めます。

^{ばしょ}場所によっては、^{ちい}れべるが小さいと^{りょく}ひっと力を引かれますので、^き気をつけてください。

^{いじょう}以上、^{ちやうのうりょく}超能力の^{ちい}れべるによって^{とお}通れたり^{とお}通れなかったりしますので^{ちやうい}注意してください。

8. 「はなす」は会話^{かいわ}ができる。

話^{はな}したい相手^{あいて}に向かって、コマンドで「はなす」を選^{えら}ぶと、会話^{かいわ}ができます。ショ^おップ^{こな}などで、買^{かい}物^{もの}をするときも「はなす」を行^{おこな}ってください。

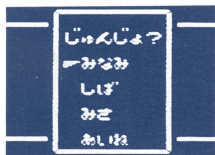
「てればし」で心^{こころ}をのぞく

仲^{なか}間の1人^{ひとり}の「あいね」は、テレパシ^{つか}ィが使^{つか}えます。話^{はなし}をしたときとはちがったこと^{わか}が、分^{わか}ります。テレパシ^{じんぶつ}ィは、のぞきたい人物^むに向^むいてからSE RECTボタ^{えら}ンで「あいね」を選^{えら}んで、Aボタ^{おこな}ンをお^{おこな}してESP・てればし^{こころ}を行^{おこな}うと心^{こころ}をのぞくことができます。





9. ファイトについて

ある歩いているといきなり敵に出会うことがあります。かれらは、あなたの行くてのじゃまをします。たおさなくてはなりません。





敵に会ったら最初に、仲間が2人以上いるばあいは、攻撃の順番を決めなくてはなりません。

「じゅんじょ?」と4回聞いてきますので、はやく攻撃する仲間から、  で選んでAボタンで4人分決めてください。



使える超能力によっては、一番最後に使うのが有利なものもあります。



つぎに最初の仲間のすることを、選んでください。
  ボタンで決めてください。

ESP.....超能力でたたかうとき

さいこ力が、その超能力に必要なだけないと使えません。

 で、使うさいこ力がふえ、 でへります。使うさいこ力が、決まったら、Aボタンを押してください。

たたかう……すで、もしくは武器で戦かうとき
 上下で攻撃する敵を決めて、Aボタンを押してください。



ふせぐ……攻撃は一回できませんが、敵から攻撃されたときに、

ふせぐ力がアップします。ひとつ力がなくなった仲間に、ふせぐを行わせると効果があります。

くすり……ファイトの途中でもくすりを使うことができます。

くすりを使うと攻撃は一回できません。

ちから……ちからを選ぶと、だれの? と聞いてきますので、みたい仲間を \oplus \oplus で選んでBボタンで決めてください。

ちからを見ても、攻撃はできます。
 仲間のひとつ力の表示



各仲間の足下^{あしもと}にでる数^{かず}が、その仲間のひとつ力^{りょく}です。10の位より上の数字がでます。

例

ひとつ力^{りょく} 2 9 1 5 3
 → 2 9 1 5

10. ゲームをすすめる^{うえ}でのヒント

- ★仮死^{かし}になってしまったら、ある人^{ひと}に復活剤^{ふっかつざい}を持^もっていくと生きかえることがきます。また、その人^{ひと}のそば^{そば}の人^{ひと}は、ひ^ひと力^{りよく}とさいこ力^{りよく}と病氣^{びょうき}を回復^{かいふく}してくれます。
- ★ロングジャンプは、登録^{とうろく}だけできる場所^{ばしょ}と、実際に登録^{じっさい}された場所^{とうろく}にジャンプ^{ばしょ}できる場所^{ばしょ}があります。登録^{とうろく}できる場所^{ばしょ}の数^{かず}は、しばのれべるで決まります。最大3力所^{さいだいしよ}です。
- ★きのみ（くすりのもと）は、それぞれ4個^こづつ持^もてます。くすりのもとを調合師^{ちようごうし}に持^もっていくと15ごーるどで作^{つく}ってくれます。3種類^{しゅるい}のくすりのもとで1つのくすりができます。
- ★持^もてるアイテムは、10個^こまでです。
- ★歩^{ある}いているときに、ぶれいくを使^{つか}って壊^{こわ}してもファイトに入^{はい}るともとにもどされます。そのときは、もう1度^ど壊^{こわ}してください。
- ★ごーるど1Dカード以外^{いがい}の1Dカードは、1Dカードを調^{しら}べているところを通^{つうか}過^かすると1枚^{まい}失^{うしな}われます。
ぎぞう1Dカードは、オールマイティ^{つか}で使^{つか}えますが、成功^{せいこう}することが少^{すく}ないのて注意^{ちゅうい}してください。
- ★町^{まち}などの出入口以外^{でいりぐち}から外^{いがい}にでると、もと^{もと}の場所^{ばしょ}に戻^{もど}れないことがあります。

11. ごーるどで^か買えるもの

この^{せかい}世界では、ごーるどが^{かね}お金です。

おもなごーるどで^か買えるものは、

★武器

武器^{ぶき}の使用方法^{しようほうほう} ファイト^{はい}に入ったとき、武器^{ぶき}を持^もっていると、自動^{じどう}的に戦^{たたか}うときに強^{つよ}さがふえます。

★防具

防具^{ぼうぐ}を持^もっていると、自動^{じどう}的に相手^{あいて}から攻撃^{こうげき}されたとき、ダメージ^{ふせ}を防ぎます。

(注) 武器^{ぶき}屋と防具^{ぼうぐ}屋で、すでに武器^{ぶき}や防具^{ぼうぐ}を持^もっている場合^{ばあい}は、売^うっている半^{はん}分のゴ^ごールドで買^かい取^とってくれます。

★I Dカード

建物^{たてもの}の入口^{いりぐち}には、I Dカード^もを持^もっていないと入^{はい}れないところ^{なん}が何^{しよ}力^{りき}所^{じよ}があります。

★BOMB

移動^{いどう}中^{ちゅう}にぶれいく^くを^{しよ}すると、自動^{じどう}的にBOMB^もの効^{こう}果^かがプラス^かされます。なお、BOMB^もを持^もていないとこ^こわせないところ^{ところ}もあります。

★情報

はらうごーるどによ^よって、買^かえる情^{じよう}報^{ほう}がちがいます。

12. くすりについて

くすりは10種類^{しゅるい}あります。

はいぱー ひっと^{りょく}力を回復^{かいふく}します。

ふれっと 金属^{きんぞく}をとかす。

とれろ すいみんやく

くらっと 解毒^{げどくざい}剤

りばいる 復活^{ふっかつざい}剤

あいむ ワクチン

らどくりふ さいこ^{りょめいふくざい}力回復^{かいふく}剤

かりう 毒^{どく}

はいぷ ひっと^{りょく}力を200回復^{かいふく}する。★

らどほ さいこ^{りょく}力を100回復^{かいふく}する。★

おもなくすりの調合法^{ちょうごうほう}の順番^{じゅんばん}

はいぱー……さとのみ・えくのみ・ういのみ

はいぷ……あえのみ・ういのみ・やむのみ

くらっと……きえのみ・やむのみ・あえのみ

らどほ……ういのみ・えくのみ・るくのみ

らどくりふ……ゆかのみ・えくのみ・やむのみ

★移動^{いどうちゅう}中は半分^{はんぶん}

それ以外^{いがい}のくすりの調合法^{ちょうごうほう}は、ひと^{ひと}はな^{はな}に話しかける
か、自分^{じぶん}でいろいろ試^{ため}してください。

13. ファイト中使える超能力について

ファイトでは、4つの種類の超能力で戦うことができます。

★ぶれいく系（サイコキネシス）

みなみが得意です。

さいこぼーる

サイコエネルギーを集中して、精神力を物質化して、球状に敵にぶつける。ダメージは1体のみで効果は少ない。

さいこはりけん

さいこぼーるのパワーの強いタイプ

効果は1体のみ。

ふあいやあろ

さいこはりけんのさらにパワーの強いタイプ。

特に生物に効果が強い。

ふあいやさいこ

サイコエネルギーを直接敵に集中して、相手の体を発火させる。

さいこしえいか

サイコエネルギーを直接敵に集中して、細胞（メカの場合はIC）を振動させこわす。

さいこふあいなる

さいこしえいかの強力なもの

★じゃんぷ^{けい}系 (テレポート)

しばが得意^{とくい}です。

てれぽーと

仲間^{なかま}のうち1人^{ひとり}を戦い^{たたか}の場^ばから脱出^{だっしゅつ}する。1人^{ひとり}だけかなりダメージ^うを受けている場合^{ばあい}にはその仲間^{なかま}だけ逃げ^にるときに使う^{つか}。

失敗^{しっぱい}するととんでもないところに飛ば^とされる。

ばどてれぽーと

仲間^{なかま}が飛ば^とぶのではなくて、敵^{てき}の1人^{ひとり}を戦い^{たたか}の場^ばから飛ば^としてしま^{はい}う。しかし、けいけんちやごー^てるどは、手^てに入^{はい}らない。

ばどえあ

敵^{てき}の回り^{まわ}の空気^{くうき}をテレポート^{てれぽーと}させてしま^{はい}う。

敵^{てき}は窒息^{ちっそく}してきぜつ^{たお}もしくは倒^{たお}れてしま^{はい}う。

敵^{てき}がメカ(ロボット)^{こうか}なら効果^{こうか}がない。

ばどひーと

敵^{てき}の回り^{まわ}から、熱^{ねつ}をテレポート^{てれぽーと}させてしま^{はい}う。

生物^{せいぶつ}・メカ^{かんけい}に関係^{かんけい}なくダメージ^{ダメージ}をあたえられる。

にゅうえあ

新鮮^{しんせん}で暖^{あた}かい空気^{くうき}を戦い^{たたか}の場^ばの外^{そと}からテレポート^{てれぽーと}

ト^{どく}してもってくるため、毒^{どく}や熱^{ねつ}をうばわれ気絶^{きぜつ}している仲間^{なかま}を全員^{ぜんいん}助^すけることができる。

ふるてれぽーと

てれぽーと^{きょうりょく}の強力^{きょうりょく}なタイプ。全員^{ぜんいん}が、戦い^{たたか}の場^ばから逃^にげることができる。

★しーるど系^{けい}

しーるど

仲間^{なかま}か自分^{じぶん}1人^{ひとり}だけシールド^{おこな}を行い、相手^{あいて}の攻撃^{こうげき}をふせぐことができる。シールド^{かい}は1回^{れんぞく}かぎり^{れんぞく}で、連続^{つか}してシールド^{ひつよう}をするためにはそのたび^{たび}に、しーるど^{しーるど}を使う必要がある。

ざんりゅうしねん

しーるど^{こうか}と効果^{こうか}はおなじ。ただし、ファイト中^{ちゅうこうか}効果^{こうか}がある。

ばどしーるど

敵^{てき}をシールド^{しーるど}してしまう。敵^{てき}は、攻撃^{こうげき}できなくなるが、仲間^{なかま}もシールド^{しーるど}をかけた敵^{てき}に攻撃^{こうげき}できなくなる。

ねこしーるど

効果^{こうか}は、ばどしーるど^{ばどしーるど}とおなじだが、仲間^{なかま}からは、敵^{てき}を攻撃^{こうげき}できる。

さいこしーるど

精神的な攻撃^{せいしんてき}を防^{こうげき}ぐ心^{みせ}のガード^{こころ}。敵^{てき}が超能力者^{ちようのうりよくしゃ}だと効果^{こうか}がある。ファイト中^{ちゅう}ずっと有効^{ゆうこう}。

みらーしーるど

敵^{てき}から受^うけた攻撃^{こうげき}を、そっくりそのまま敵^{てき}にはねかえ^{てき}してしまう。敵^{てき}は、ダメージ^うを受ける。

★てればしい系^{けい}

てればしい

敵^{てき}の弱^{よわ}み^よを讀^{じゃくてん}み、弱^わ点^{てき}が分^{わか}かったとき敵^{てき}のひつと力^{りよく}が半^{はん}分^{ぶん}になる。

でふまいんど

これが、成功^{せいこう}すると最初^{さいしゅ}に攻撃^{こうげき}する仲間^{なかま}からも
う1度^ど攻撃^{こうげき}ができる。

おふまいんど

仲間^{なかま}の敢闘^{かんとう}精神^{せいしん}をアップするため、ファイト中^{ちゅう}
防衛^{ぼうぎ}力があがります。敵^{てき}から受^うけるダメージが少^{すく}
なくなる。

まいんどきる

敵^{てき}に戦^{たたか}いたくないと思^{おも}わせ、敵^{てき}の攻撃^{こうげき}力がダウ
ンする。

ばどてればしい

敵^{てき}に自分^{じぶん}が仲間^{なかま}と思^{おも}わせる1種^{しゅ}の催眠^{さいみん}術^{じゆつ}。ばど
てればしいをかけられた敵^{てき}は、自分^{じぶん}をあるいは、
敵^{てき}を攻撃^{こうげき}して仲間^{なかま}をうらぎる。

ばどうえーぶ

敵^{てき}の心^{こころ}に直接^{ちよくせつ}ダメージをあたえる。成功^{せいこう}すると、
敵^{てき}は気絶^{きぜつ}か命^{いのち}をおとす。

14. 敵^{てき}

プレイヤを、攻撃^{こうげき}するキャラクタは、大きく分^わけて4種類^{しゅるい}います。

1. ガードフォース系^{けい}

サイキック狩^がりだけでなく、一般^{いっぱん}の市民^{しみん}までも監視^{かんし}して不^ふ穏^{おん}分子^{ぶんし}を見つ^みけると攻撃^{こうげき}して排除^{はいじょ}する警察^{けいさつ}軍^{ぐん}の兵士^{へいし}。超能力^{ちょうりきうりよく}は持^もたないが、武装^{ぶそう}している。

2. メカニック系^{けい}

心^{こころ}を持^もたないので、サイキックの精神^{せいしん}攻撃^{こうげき}対策^{たいさく}に作^{つく}られたメカニック。物理^{ぶつりてき}的^{てき}の攻撃^{こうげき}には強^{つよ}い。もちろん、呼吸^{こきゅう}してないので、酸素^{さんそ}をテレポ^{こうげき}ートする攻撃^{こうげき}は無^む効^{こう}。

3. 遺伝^{いでん}子^し操^{そう}作^さで作りだした生物^{せいぶつ}

失^{しっ}敗^{ぱい}作^{さく}も混^まざっているが、遺^{いでん}伝^{せん}子^し操^{そう}作^さで作りだした人工^{じんこう}生物^{せいぶつ}。

4. 体制^{たいせい}派^はが作りだした人工^{じんこう}的^{てき}なサイキックおよび転^{てん}向^{こう}したサイキック。

超能力^{ちょうりきうりよく}を持^もっているため、サイキック狩^がりに成果^{せい}をあげている。プレイヤにとっては強^{きやうてき}敵^{てき}である。

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

このたびはG A夢のゲームカセット「星をみるひと」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。

ご使用の前に取扱い方、使用上の注意等
この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご利用ください。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

使用上の注意

1. 精密機器ですので、極端な温度条件下の使用や保管および強いショックを避けてください。
また、絶対に分解しないでください。
2. 故障の原因となりますから、端子部に手を触れたり、水にぬらしたりしないでください。
3. カセット交換の際、必ず電源を切ってください。

G A 夢 ガム

株式会社ホット・ピー

東京都新宿区北新宿2-1-16第3 松本ビル内